
PlayStation
FRONT MISSION 2
フロントミッション セカンド
™
SQUARESOFT

CONTENTS



FRONT MISSION 2™
フロントミッション セカンド

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2ブロック

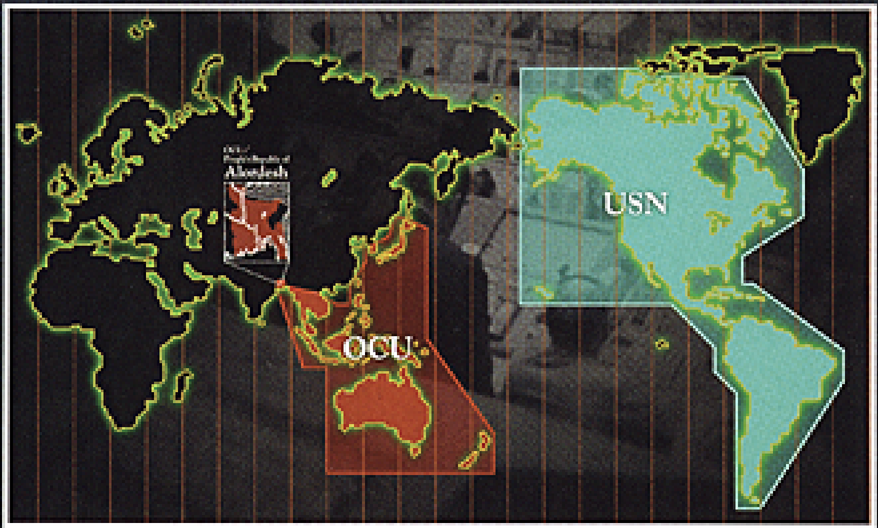
SLPS 01080



PROLOGUE
プロローグ

西暦2102年。貧困にあえぐOCUアロルデシュ人民共和国で、祖国の窮地を嘆くアロルデシュ軍の兵士たちが一斉に蜂起した。彼らは「革命軍」と名乗り、OCU（オシアナ共同連合）からの独立を宣言。革命軍の攻撃はOCU軍の駐留基地にまで及ぶ。OCU軍兵士のアッシュは、激戦の末仲間たちと共にその場を脱出するが、国内は完全に革命軍に制圧されていた。アッシュたちは混沌が支配するアロルデシュのアンダーグラウンドに潜り込み、国外への脱出をもくろむ。だが、彼らはやがてこのクーデターの裏に巨大な陰謀が張り巡らされていることを知る。

戦いの舞台



Oceana Community Union／People's Republic of Alordesh



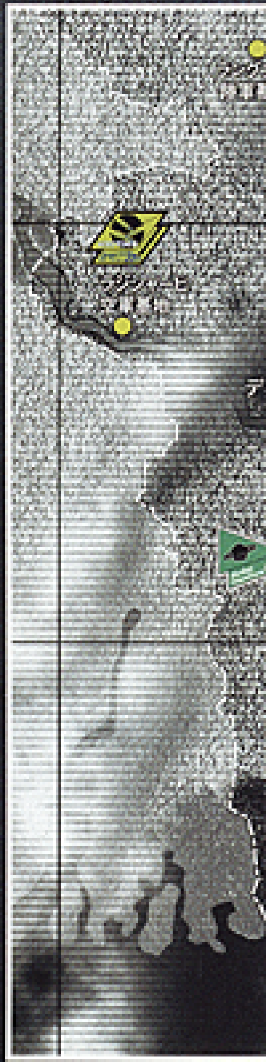
OCUアロルデシュ人民共和国

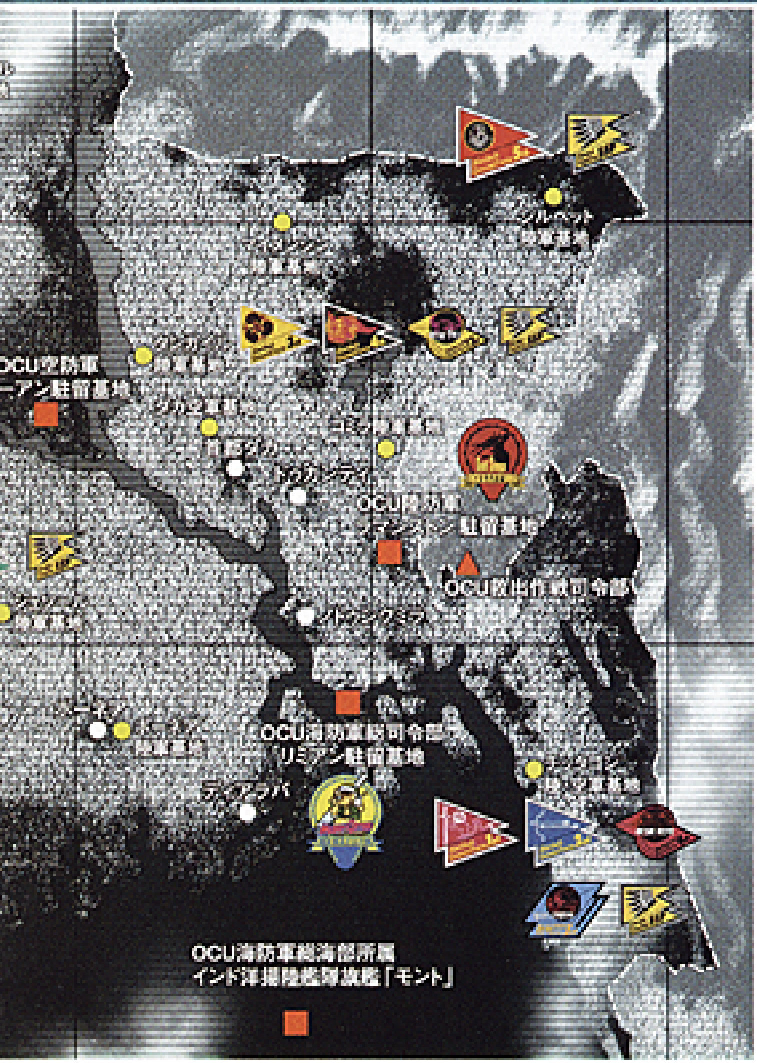
旧バングラデシュ人民共和国が2094年にOCUに加盟、それに伴い国名を改めた。
国名のアロルデシュとはベンガル語で「光の国」を意味する。
主人公アッシュの故郷であるとともに、物語の中で最も重要な位置を占める国。

■DATE

人　　口：約1億1千万人
首　　都：ダカ
言　　語：ベンガル語（英語も通用する）
主要産業：農業（国民の4割が従事）
交通機関：鉄道、道路ともに整備されているが、工業化が著しかった頃に作られた「地下鉄道」は、今はもう使われていない。

気　　候：高温多雨。モンスーンが吹き始める6～9月が雨期。1年の平均気温は26度。平均湿度は77%。





軍部隊配置図

アロルデシュ陸軍

- 陸軍第１機械化師団
- 陸軍第２機械化師団
- 陸軍第３機械化師団
- 陸軍第４機械化師団
- 陸軍第５機械化師団
- 陸軍第６機械化師団
- 陸軍補給支援部隊
- 陸軍第4攻撃支援部隊 "ラール シャープ"
- 陸軍第12攻撃支援部隊 "ダール シン"

アロルデシュ空軍

- 空軍第１戦術攻撃中隊 "ブノペラル"
- 空軍第32戦術攻撃中隊 "ナカバロク"

OCU駐留軍

- 海防軍総海部第41上陸機動大隊 "マディーオッターズ"
- 陸防１軍第89機動大隊 "ダル・スタッグス"

■▲＝OCU軍関連施設
●＝アロルデシュ軍関連施設
●＝市街地

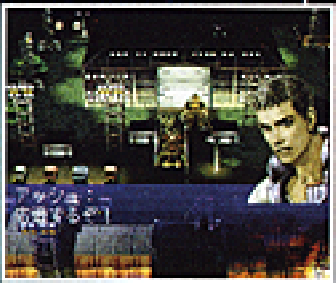


Ash Faruk

アッシュ・ファルーク

25歳・男性　身長178cm・体重75kg
国籍：OCUアロルデシュ人民共和国

OCU海防軍総海部第41上陸機動部隊"マディーオッターズ"に所属。階級は海防軍伍長。アロルデシュ陸軍に入隊したものの途中で除隊し、OCU軍に入り直したという経歴を持つ。どことなく表情に影があるのは、その経歴に原因があると思われる。ヴァンツァーの操縦も手際よくこなし「真面目で誠実」「責任感が強い」などと語られ、仲間からの信頼も厚い。





グリフ・バーナム

32歳・男性
身長182cm
体重106kg
国籍：OCUオーストラリア

“マディオッターズ”に所属。階級は海防軍軍曹。高校卒業後OCUに志願入隊。OCU日本国でのヴァンツァー教導隊を経て、アロルデシュ駐留軍に配属。日本人の妻と、ふたりの子供を持つ。良き軍人であり、良き夫であり、そして良き父でもあり、部下からは尊敬されている。



エイミア・マッカラム

25歳・女性
身長165cm
体重56kg
国籍：OCUオーストラリア

“マディオッターズ”に所属。階級は海防軍1等総兵。航空大学を卒業後OCUに入隊し支援航空団の輸送機パイロットに着任、その後ヴァンツァー部隊への転属を命じられる。アロルデシュ駐留は本人の希望によるものだが、辺境にいたほうが有事に最前線へ駆り出されることがないと考えての判断であった。



ジョイス・S・ホイットフィールド

26歳・男性
身長180cm
体重80kg
国籍：OCUオーストラリア

“マディオッターズ”に所属。階級は海防軍1等総兵。高等学校卒業後すぐにOCUに志願入隊。アッシュの親友・仲間として常に行動を共にする。生まれつき陽気な性格で、そのプレイボーイぶりは軍内部に響きわたっていて、女性問題により訓戒処分を受けるほど。直情的で怒りっぽいところもあるが、基本的には人から好かれるタイプ。

トマス・ノーランド

47歳・男性
身長175cm
体重85kg
国籍：OCUオーストラリア

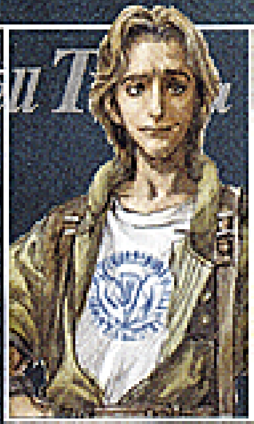
"ダル・スタッグス"所属のOCU陸防軍大尉。常にジョークを飛ばし人を笑わせようとする明るい性格の持ち主。軍における自分の出世には全く興味はないが、任務での冷静な行動力から若い部下に信頼されている。



ロズウェル・タラーナ

29歳・男性
身長168cm
体重62kg
国籍：OCU日本国

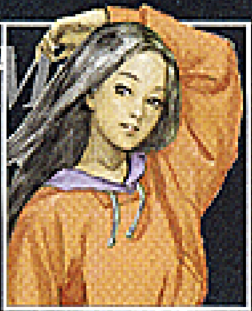
"ダル・スタッグス"所属のOCU陸防軍1等陸兵。女性と見ればすぐに声をかける大変な女好き。基本的には憎めないイイヤツで、トマスからは弟分のように思われている。補給部隊出身なので機材整備が得意。



サユリ・ミツヅカ

21歳・女性
身長159cm・体重45kg
国籍：OCU日本国

OCU陸防軍情報部に所属。冷静な判断力と高い指揮能力をかわれ、若くして少尉にまで出世した。



リーザ・スタンリー

26歳・女性
身長170cm・体重52kg
国籍：OCUオーストラリア

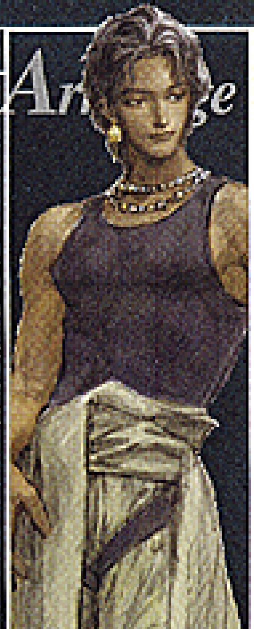
OCU陸防軍情報部に所属。任務としてアロルデシュに潜入（詳細は不明）。



ロッキー・アーミテジ

28歳・男性
身長190cm
体重87kg
国籍：OCUオーストラリア

"ダル・スタッグス"所属のOCU陸防軍軍曹。冷静で判断力に優れたヴァンツァーパイロット。いつも無口で感情を表に出さないクールさと長身でがっちりした体型、さらにその美青年ぶりから女性隊員たちの憧れの的となっている。



サリバシュ・ラプラ

50歳・男性

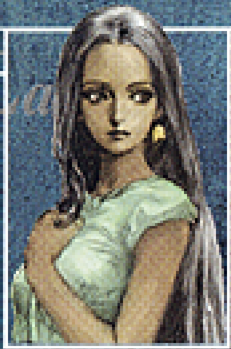
アロルデシュの首都ダカ郊外で運送会社「バーグ運輸」を経営する人物。だが実際には「バーグシュミティ」と呼ばれる国際的密輸組織を牛耳る大物である。トマスとは古くからの友人である。



リラ・ラプラ

19歳・女性

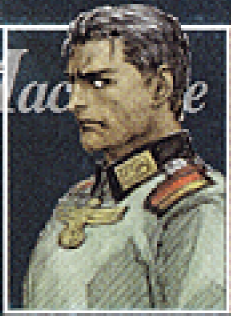
サリバシュの一人娘で幼い頃に母親を亡くし、男手ひとつで育てられた。父親が密輸組織のボスであるということは知っているが、祖国繁栄のためには仕方のないことだと思っているようだ。おとなしい性格で、生まれつき憂いのある表情をしている。



ヴェン・マッカージェ

26歳・男性

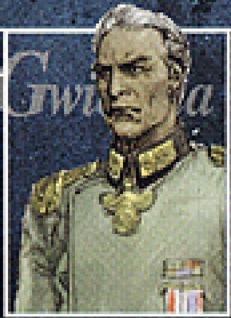
今回のクーデターの首謀者とされる、アロルデシュ陸軍中佐。ヴァンツァーの操縦に長け、指揮能力・作戦能力の高さも群を抜いているため、24歳という若さで中佐に昇進することができた。



ゴーシュ・ヴィアンダ

53歳・男性

アロルデシュ軍の陸海空すべての軍隊における最高司令官。プライドが非常に高いエリート軍人で、ヴェンにとっては軍人として尊敬できる人物だった。クーデターではヴェンに監禁されてしまう。



パイク・A・ライシャワー

30歳・男性

CIU（連合中央情報局）のエージェント。頭の回転が速く、観察力・直感力に秀でており、現在アロルデシュにおいて諜報活動を行っている。



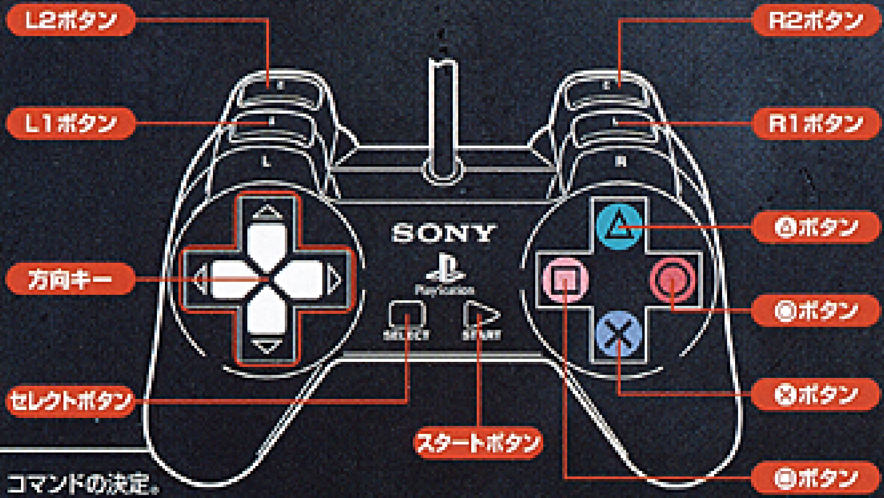
アンドリュー・F・ホードマン

38歳・男性

OCU陸軍大佐。ヴェンたちによって監禁されたOCU兵士らを救出するために派遣された、捕虜救出部隊の司令官。その態度は高圧的で、部下からの評判は非常に悪い。



コントローラの使い方



○ボタン	コマンドの決定。 画面下の青いウインドウに表示されるセリフ・メッセージを先に進めます。
×ボタン	コマンドのキャンセルやひとつ前のメニューウインドウへ戻るのに使用します。
△ボタン	戦闘時の攻撃対象決定前に表示されるウェポンステータスウインドウの消去と、 各ユニットの下に表示されるゲージ(味方が青色、敵が黄色)と数値のオン／オフに使用します。
□ボタン	戦闘時の攻撃対象決定前に表示されるウェポンステータスウインドウの消去に使用します。
STARTボタン	戦闘時にシステムウインドウを開きます。またセリフ・メッセージをスキップすることもできます。
SELECTボタン	使用しません。
R1／L1ボタン	バトル中「Player Turn」時に1回押すごとに視点が45度回転します。またセットアップ／ 闘技場でのキャラクター選択や、ネットワークでのフォーラム選択にも使用します。
R2／L2ボタン	バトル中「Player Turn」時に、未行動のユニットを選択します。 またこのボタンを押したまま方向キーを押すと、ユニットリストを開くことができます。
方向キー	カーソルの移動に使用します。

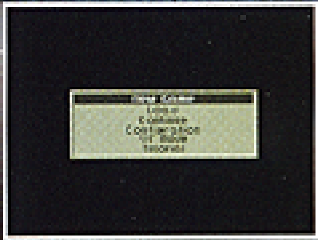
ゲームの始め方



プレイステーション本体にCD－ROMを正しくセットし、本体の電源を入れます。オープニングデモ終了後メニュー画面になります。

※オープニングデモはSTARTボタンでスキップできます。方向キーでメニューを選んで、ゲームをスタートさせます。「Configration」を選ぶとウインドウの色を変更させることができます。

始めからプレイする



初めてまたは始めからプレイするときは「New Game」を選んで○ボタンを押して下さい。OCU海防軍総司令部リミアン駐留基地からゲームがスタートします。

名前の入力

「New Game」でゲームを始めると、主人公や味方キャラクターの名前と、コールサインを入力することになります。方向キーで文字を選び、○ボタンで決定、×ボタンでひとつ前の文字をキャンセルできます。入力し終わったらSTARTボタンを押して下さい。

セーブファイルで始める



メモリーカードにセーブしてあるデータからゲームの続きをプレイするときは、「Load」を選んで○ボタンを押して下さい。次にセーブファイルを選び、○ボタンでゲームを再開します。

中断ファイルで始める

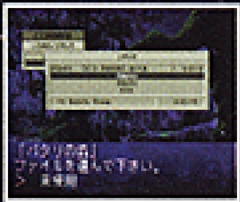


戦闘中に中断したデータから始めるときは「Continue」を選び○ボタンを押します。次に中断ファイルを選び、○ボタンを押してゲームを再開します。

ゲームの終わり方

『フロントミッションセカンド』では、街や基地などでセーブファイルにセーブする方法と、戦闘時に中断ファイルにセーブする方法の、2通りのセーブ方法があります。出撃させたすべてのヴァンツァーのボディが全壊されると、ゲームオーバーになります。ゲームオーバーになったときは、始めからまたはセーブしてあるデータに戻って再スタートさせて下さい。

セーブファイルにセーブする



街や基地で表示されるメニューウインドウの中から、「Load/Save」の「Save」メニューを選びます。次にセーブしたいファイルを選んで、○ボタンで決定します。

中断ファイルにセーブする



戦闘時にSTARTボタンを押してシステムウインドウを開きます。「Save Game」を選び、セーブしたいファイルを選んで○ボタンを押して下さい。

※メモリーカードはメモリーカード差込口1に差し込んで下さい。またセーブファイル・中断ファイルともに2ブロック使用します。

ゲームの流れ

『フロントミッションセカンド』は、イベントとバトルを繰り返すことで物語が進行するゲームです。イベント画面からはショップなどに移動することもできます。



イベント画面

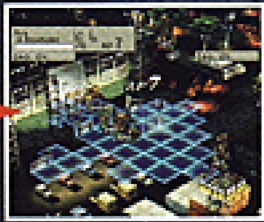
ショップなどへ



ショップ



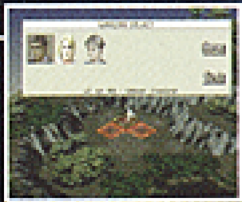
ワールドマップ



バトルマップ

出撃ユニットの配置

戦闘に突入したとき、その戦闘に出撃するユニットとその配置を選ぶことがあります。ユニット選択・配置は○ボタンで決定します。



戦闘ルールと勝利条件

戦闘はターン制で行われます。敵を全滅させたり、任務を遂行できれば自軍の勝利。自軍ユニットが全滅したり、任務に失敗するとゲームオーバーになります。



バトルシステム

戦闘は右のようなバトルマップで行われます。自軍ターンで自軍の全ユニットが「移動」「攻撃」などを行うと敵のターンに移ります。



ユニットデータの見方



機体名	ヴァンツァーの名前。
パイロット名	搭乗しているキャラクターの名前。
Ev値	機体の強さを評価して数値化したもの。
HPメーター	すべてのパーツを含めた機体の残りHP。
レベル	パイロットのレベル。
アクティブ・ポイント	行動力。
地形効果	地形による攻撃回避率。

移　動

選択されているユニットを中心に青く表示されている部分が、移動可能な範囲です。カーソルを移動先まで動かし、〇ボタンで決定して下さい。

※ユニットの行動順は自動的に選択されますが、R2またはL2ボタンを押すと、ひとつ前または先のユニット（ただし未行動のユニットのみ）にカーソルが移動します。

段差などによる移動制限

移動距離はLegs（足）のパーツによって変化します。また段差の昇り降りでは１段差につき１移動力消費します。



移動によるAPの減少

１スクエア移動するごとに、AP（行動力）が１ポイント減少します。



APシステムについて

AP（アクティブ・ポイント）システムとは、パイロットの能力値のひとつにAPを設定し、そのパイロットが搭乗しているユニットが戦闘時になにか行動を起こすたびにAPが消費されるというシステムです。

行動によるAPの消費量

自軍ターン時　移動時に１スクエアにつき１ポイント消費。攻撃ごとに一定ポイント消費（消費ポイントは格闘、０／近距離、２／遠距離、６）。アイテムを使用すると４ポイント消費。またAPが無くなると、敵の反撃を受けた場合、回避行動がとれなくなります。

敵軍ターン時　攻撃を受けるたびに２ポイント消費。敵軍ターン中にAPが無くなるとそのユニットは回避不能になります。

特定の行動に対してのボーナス

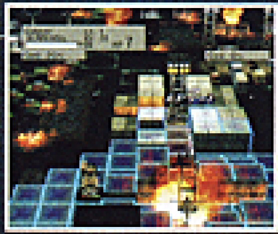
攻撃決定後に残っているAPが多ければ多いほど、攻撃が敵に命中する確率が高くなります。

行動例（良い例）



APが7のユニットが3スクエア移動したとします。このとき移動後APが4残っているため、敵ユニットへの攻撃やアイテムの使用が可能となります。

行動例（悪い例）



APが7のユニットが7スクエア移動したとします。このとき、このターンで使えるAPが残っていないのでユニットは格闘戦以外の行動がとれなくなってしまいます。

ターンごとのAP回復

基本的に自軍／敵軍ターンの交代時に双方の全ユニットのAPが全回復します。ただし以下の場合はそれぞれに応じた回復となります。

隣接する4スクエアに敵ユニットが存在
全回復マイナス敵の数×2（図1）

ナナメ方向に接する4スクエアに敵ユニットが存在
全回復マイナス敵の数×1（図2）

周囲8スクエアに味方ユニットが存在
プラス1回復（図3）

※最大値を超えて回復することはありません。周囲に敵ユニットが存在した場合の相殺として計算されます。

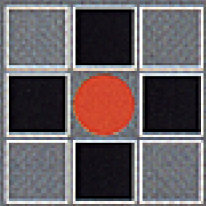


図1

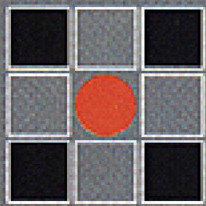


図2

●=プレイヤーキャラ
■=該当スクエア

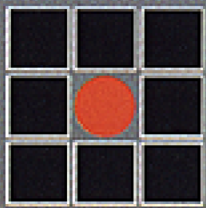


図3

攻撃

移動決定後、敵ユニットに対して攻撃可能な状態ならばコマンドウインドウに「Attack」が表示されます。攻撃が不可能なときは「Item」「Status」「End」「Cancel」のみが表示されます。

注意 攻撃可能な敵ユニットが近くにいても、APが足りないと「Attack」は表示されません。



使用武器の選択

「Attack」を選択すると、次に武器リストの中から攻撃に使用する武器を選びます。このとき攻撃可能なスクエアが赤く表示されます。方向キーで武器を選択し○ボタンで決定して下さい。

※武器リストのステータス表示は、△または□ボタンで消去できます。

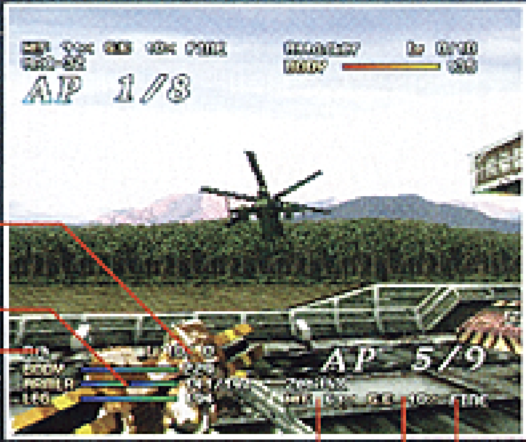


攻撃目標の選択

使用武器を決定すると、攻撃可能なユニットに自動的にカーソルが移動します。○ボタンを押すと攻撃が開始されます。また、攻撃可能なユニットが複数存在するときは、攻撃したいユニットを方向キーで選び、○ボタンで決定して下さい。



バトル画面の見方



キャラクター名	搭乗キャラクターの名前
レベル	パイロットのレベル
HPゲージ	ボディ、アーム、レッグの各パーツのHP
機体総合命中率	そのユニットが相手に対して攻撃を行うときの命中率
地形効果影響値	そのユニットを配置した場所の地形的条件（地面の状態や周囲の障害物）が、ユニットの行動に与える影響を数値化したもの。何の影響も受けず、能力を最大に発揮できる状態を0％として表示します。
ユニットの状態	そのユニットのステータス状態

パーツ破壊について

基本的にユニットはボディ、右腕、左腕、足の4パーツで構成されています。各パーツにはHPが設定されており、HPが0になるとそのパーツが破壊されたことになります。ボディが破壊されると行動不能に、腕が破壊されるとその腕に装備された武器が使用不能に、足が破壊されると1スクエアしか移動できなくなります。



パーツ・ウェポンの属性について

パーツやウェポンには、それぞれ属性が設定されています。パーツは属性に対する耐性（装甲属性）。ウェポンは攻撃時の属性です。なかには属性のないもの（ノーマル）や複数の属性を持つものもあります。



属性の種類

炎熱、耐炎熱 火炎放射器などの武器、またはこれらの攻撃に対して有効な装甲属性のことです。

衝撃、耐衝撃 格闘武器などの武器、またはこれらの攻撃に対して有効な装甲属性のことです。

貫通、耐貫通 マシンガンやライフルなど近距離系の武器、またはこれらの攻撃に対して有効な装甲属性のことです。

降伏と投降について

『フロントミッションセカンド』では、敵ユニットを破壊するだけが勝利とは限りません。敵ユニットを不利な状況に追い込むことで、降伏・投降させることができます。降伏・投降は敵軍ターン終了時、敵ユニットが以下の条件下のとき判定されます。HPが減少している。プレイヤーユニットに包囲されている（AP回復量が減少している）。「降伏勧告」のスキルを持つユニットが効果範囲内に配置されている。

降伏

降伏したユニットは攻撃してきませんが、回復アイテムなどによりHPが回復したとき、戦線に復帰することがあります。

投降

敵パイロットが機体から降りてしまった状態です。戦闘マップからユニットが取り除かれ、戦線に復帰することはありません。



敵ユニットがヴァンツァーで、自軍ユニットが装備可能なパーツなどを持っていた場合に限り、降伏時は武器を、投降時はすべての武器やパーツ・アイテムを奪うことができます。

※敵ユニットを降伏・投降させたときは、経験値、知名度ポイントは取得できません。

ステータス異常



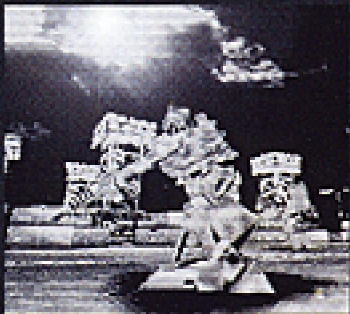
ユニットが攻撃を受けた際、またはユニットの配置状況などでさまざまなステータス異常が発生することがあります。ステータス異常はターンが積み重なるほど回復の確率が高くなっていきます。また降伏・投降は敵ユニットにのみ発生するステータス異常です。

名称	状態	回復判定
スタン	スタン効果を持つ武器・スキルで攻撃されたとき発生。すべての行動が不能となる。	プレイヤーターン開始時、1ターン目50%、2ターン目75%、3ターン目100%の確率で回復。
テラー	テラー効果を持つ武器・スキルで攻撃されたとき発生。攻撃を行うことが不能になる。	同上
パニック	パニック効果を持つ武器・スキルで攻撃されたときや、1ターン中に複数の敵から攻撃されたとき発生。移動時、余分にAPが減少。	同上
降伏	HPが減ったり、「降伏勧告」のスキルを持つユニットが効果範囲内にいると発生。	HPが回復するか、敵軍ターン終了時にランダムで回復。
投降	降伏と同じ条件で発生。投降したユニットはその場でマップ上から取り除かれる。	回復することはできません。
近距離ロックオン	敵レーダー車に捉えられた状態。近距離攻撃に対しての回避率が低下。	自軍ターンスタート時に必ず回復。
遠距離ロックオン	敵レーダー車に捉えられた状態。遠距離攻撃に対しての回避率が低下。	自軍ターンスタート時に必ず回復。

スクエア異常

スクエアによっては、そのスクエアに配置されたユニットにさまざまな影響を与えるものがあります。

名称	状態
スモーク	目視攻撃に対して地形効果30%アップ。
チャフ	誘導武器に対して地形効果30%アップ。
地雷	レッグパーツにHPダメージ。



アイテムの使い方



アイテムウインドウには、そのユニットがアイテムを使用する「Use」、アイテムを捨てる「Drop」、接触しているユニットにアイテムを渡す「Give」、装備を変更する「Equip」があります。各コマンドとも方向キーでアイテムを選び、○ボタンで決定して下さい。

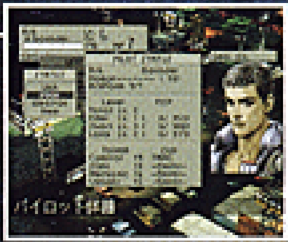
ステータスの見方

ユニットステイタス



「Status」コマンドの「Unit」を選ぶと、ユニットステイタスが表示されます。ここでは各パーツの防御力（DF）や残りHP、移動可能距離（Move）、格闘・近距離・遠距離攻撃の強さなどを見ることができます。

パイロットステイタス



「Status」コマンドの「PILOT」を選ぶと、搭乗パイロットのステイタスが表示されます。ここではパイロット自身の攻撃に対する熟練度や、基本能力、装備しているスキルなどを見ることができます。

システムウインドウについて



戦闘時、ユニットウインドウが表示されていない状態でSTARTボタンを押すと、システムウインドウが開きます。ゲームの中断をはじめ、環境設定や自軍ターンの終了などを選択できます。

レベルアップ＆スキル

自軍パイロットは、戦闘を重ねることで経験値やオーナーポイントを獲得し成長していきます。トータルでのレベルアップとは別に、格闘、近距離、遠距離への攻撃能力が分類されており、戦闘でそれぞれの行動をとるごとにその能力が個別にレベルアップします。

経験値の取得とレベルアップ



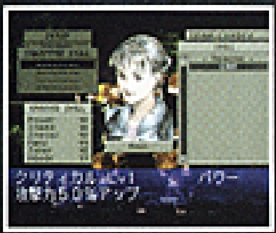
経験値は基本的に敵ユニットを攻撃したときに取得できます。
経験値が一定の値に達すると、トータルまたは攻撃能力別にレベルアップします。

スキルの種類

バトルを重ねパイロットがある一定のレベルに達したり、ヴァンツァーに装備したコンピュータを強化したりすることで、スキルと呼ばれる特殊能力をマスターします。スキルには以下の３タイプのようなものがあります。

バトルスキル

戦闘時、直接攻撃に関係するスキルです。



オーナースキル

キャラクターの知名度により、戦闘を有利にするスキルです。

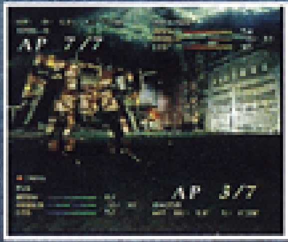


COMスキル

装備しているコンピュータが覚えるスキルです。



バトルスキル



バトルスキルにはパワー系、スピード系、スペシャル系などがあり、装備した（最大4つ装備できます）スキルによって、戦闘時に一定の確率でさまざまな能力／技を発動します。バトルスキルはレベルアップすることで発動率が上がったり、敵に与えるダメージが上がったりとさまざまな効果をもたらします。

スキル名	効果
クリティカル	1回の攻撃中、敵に対する攻撃力を上げる（全攻撃パターン共通）
ダブルパンチ	攻撃回数が増える。（格闘　ただしロッド不可）
デッド・アングル	敵の死角に回り込んで攻撃する（近距離・格闘のみ）

チェーン発動

戦闘時に、装備しているスキルが連続して発動することがあります。これをチェーン発動といいます。チェーン発動しやすいスキルの組み合わせもあるようです。

オーナースキル



パイロットのオーナーポイントの上昇により、取得、効果を発揮するスキルです。このスキルを持っているパイロットの周囲にいるユニットに対して効果があります。

スキル名	効果
リフレッシュ	範囲内にいる味方ユニットのステータス異常（18ページ参照）を回復する。
スキルアップ	バトルスキルの発動率をアップ。
Z.O.C	周辺スクエアに進入した敵ユニットは、それ以上移動できなくなる。
降伏勧告	周囲の敵ユニットに降伏勧告を行う。

COMスキル

強化されたコンピュータに組み込まれた特殊能力で、おもに機体の性能をアップさせる効果があります。スキルモードを選択しておけば、100％の確率で発動します。



スキル名	効果
MOVE PLUS	ユニットの移動力が増える。
SDP SYSTEM	貫通属性の攻撃からのダメージを無効化する。
LEARNING SYSTEM	取得経験値が2倍になる
AUTO REPAIR	HPの最も少ないパーツのHPを回復。

スキルの取得と装備



バトルスキルはパイロットのレベルに合わせ取得、オーナースキルはオーナーポイントの加算により取得します。このふたつは取得した時点から戦闘マップ内での装備が可能になります。戦闘マップ以外ではパイロットのセットアップ画面でも装備できます。COMスキルは、ショップでの「ClockUP」により強化されたコンピュータが取得（強化されたコンピュータには新しいモードが追加され、そのなかに独自のスキルが組み込まれます）。セットアップコマンドのコンピュータの調整で、スキルのあるモードを選択することで発動します。



※ただし、すべてのスキルは対応する武器を装備していければ発動しません。

SET UP

ヴァンツァーのセットアップ

ストックされているパーツや武器を付け替えたり、バックパックへのアイテム補給などが行えます。

※パーツが正しく装備されていない状態や、画面右側ウインドウ内のW/Pが最大値を超えると、出撃できなくなります。



- **Weapon** 左右の手・肩、そしてバックパックのセットアップを行います。
- **Parts** ボディ、アーム、レッグのセットアップを行います。
- **Item** バックパックにアイテムを補給します。
- **Computer** コンピュータのセットアップと調整を行います。
- **Paint/Name** ヴァンツァーの塗装と名前を変更します。
- **View** ヴァンツァーの外観を自由な視点で見ることができます。方向キーでカメラの移動、R1ボタンで拡大、L1ボタンで縮小することができます。



- **Total** ユニットの総合的な戦闘力
- **Fight** 格闘攻撃の戦闘力
- **Short** 近接攻撃の戦闘力
- **Long** 遠距離攻撃の戦闘力
- **MV** 現状装備での移動力
- **Mob** 現状装備での素早さ
- **R.C** 現状装備で出撃したときにかかる諸費用
- **HP** 左からボディ、左右アーム、レッグの耐久値
- **W/P** Wは総重量、Pは最大積載可能量

パイロットのセットアップ

「SET UP」のなかの「パイロットのセットアップ」では、各パイロットにスキルを装備させることができます。装備できるスキルは、一般、オーナースキル合わせて最大4つまでです。



タウンガイド

ショップ



ヴァンツァーのパーツや武器、アイテムなどの売買が行えます。
物語が進むと売っている品物が変わっていきます。

セットアップしながら買う
セットアップしながら個々のパーツ、武器を購入したり、すでに1台のヴァンツァーとして組み立てられたフルセット購入を行ったりできます。

買う
購入するパーツ、武器を方向キーの上下で選び、左右で購入数を決定します。同時に複数の商品を購入することもできます。

売る
方向キーの上下で売りたいパーツ、武器を、左右で数を決定します。

ウェポン・パーツデータ

ウェポン（データの見方）

AT：弾1発の攻撃力　F.T.：発射回数　Hit：命中率
Wt：重量　Rg：射程距離　Bt：弾数

手の武器	AT	F.T.	Hit	Wt	Rg	Bt
ジュアリー	13	5	75	13	1	9
ピュース	15	5	75	15	1	9
カリヨン	17	5	75	18	1	9

肩の武器	AT	F.T.	Hit	Wt	Rg	Bt
レイジーホーン	32	1	70	16	2-3	2
ブラヴァーM2	38	2	95	17	3-6	2
イーグレットAT	13	6	65	15	2-5	2

ボディ（データの見方）
HP：耐久値
Eg：積載能力
DF：防御力
Wt：重量
R.C：装備して出撃したときにかかる諸経費
Weapon：内蔵武器
DF.Type：装甲属性

ギザ2	HP 127	Eg 210	DF 32	Wt 50	R.C 93
Weapon None		DF.Type Normal			

ミュースト	HP 141	Eg 234	DF 34	Wt 57	R.C 111
Weapon None		DF.Type Normal			

ヘイル	HP 156	Eg 259	DF 36	Wt 64	R.C 132
Weapon None		DF.Type Normal			

アーム（データの見方）
HP：耐久値
DF：防御力
Wt：重量
R.C：装備して出撃したときにかかる諸経費
Weapon：内蔵武器
DF.Type：装甲属性

ギザ	HP 40	DF 16	Wt 8	R.C 4
Weapon Punch		DF.Type Normal		

ビガー	HP 47	DF 18	Wt 9	R.C 8
Weapon Punch		DF.Type Normal		

ジービュ	HP 54	DF 20	Wt 11	R.C 12
Weapon Punch		DF.Type Normal		

レッグ（データの見方）
HP：耐久値
DF：防御力
Wt：重量
R.C：装備して出撃したときにかかる諸経費
DF.Type：装甲属性

ギザ	HP 55	DF 18	Wt 16	R.C 5
DF.Type Normal				

ビガー	HP 64	DF 20	Wt 19	R.C 11
DF.Type Normal				

ジービュ	HP 74	DF 23	Wt 23	R.C 17
DF.Type Normal				

コンピュータ（データの見方）

コンピュータの持っている能力値が、上から格闘、近距離攻撃、遠距離攻撃、取得COMスキルの順で表示されています。



コンピュータの強化

コンピュータは、ショップでの強化により能力を上昇させたり、COMスキルを取得することができます。コンピュータによって取得できるスキルは決まっています。



バックパック（データの見方）

Wt：重量
Eg：サブエンジンの積載量
Item：アイテムの積載個数

※バックパック及びレッグパーツのサブエンジン積載量は、ボディのエンジンに付け足して計算されユニット全体の積載量を向上させます。



特殊なパーツ・武器

これまでに紹介したパーツ・武器以外にも、腕全体が武器化したアームパーツやキャタピラタイプのレッグパーツ、格闘専用の武器としてトンファーやハンドロッドなど特殊なものもあります。

バー

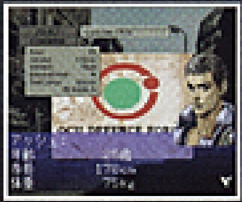


街にある酒場です。店内の客に話しかけると情報が得られることがあります。

ネットワーク

ネットワークにアクセスすることで、さまざまな情報を引き出すことができます。物語が進むにつれ、アクセスできるフォーラムの数も増えていくでしょう。

OCUフォーラム
OCUに所属する兵器や人物の情報をサーチできるフォーラムです。



バーグ運輸フォーラム
バーグ運輸の商品をオンラインで購入できるフォーラムです。

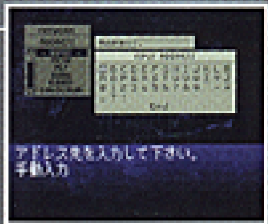


ニュースフォーラム
世界情勢や経済トピックスを知ることができるフォーラムです。



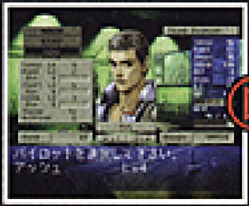
アドレスとパスワードの入力

ネットワークにアクセスするには、まずアドレスを入力しその後パスワードを入力します。ときには物語のなかでさまざまなアドレスやパスワードを入手することもあります。入手したらすぐにアクセスしてみましょう。また手動で入力しなければならないアドレスやパスワードもありますので、その場合にはウインドウの「INPUT」を選択して１文字ずつ入力してください。



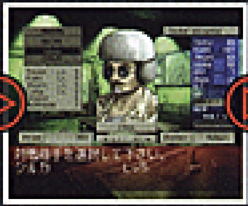
コロシアム

ヴァンツァーの腕試しが楽しめる闘技場です。戦い方は1対1のソロバトルと最大12対12のチームバトルがあります。



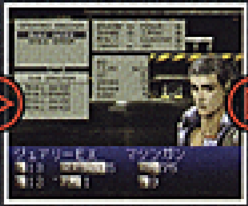
エントリー

戦い方を選び、出場するパイロットをR1／L1ボタンで選択し決定します。



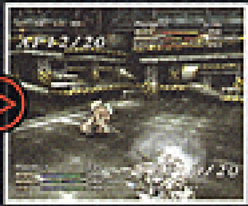
対戦相手を選ぶ

対戦相手をR1／L1ボタンで選び決定します。



行動を選択する

戦闘前に、5回分の行動を指示します。武器を選ぶと攻撃に、シールドを選ぶと回避行動になります。



バトル

どちらかのボディが破壊されるか、すべての武器が使用不能になると戦闘が終了します。

チームバトルについて



チームバトルは戦闘マップ上で行われ、移動や攻撃などすべての行動が通常の戦闘と同じ条件で発生します。戦闘マップは複数用意されています。

※チームバトルでは敵からアイテムを奪ったりすることはできません。また経験値も入りません。

対戦モード

タイトル画面で「VS MODE」を選ぶと、友だちのヴァンツァーと対戦することができます。メモリーカードにセーブした最大12体のヴァンツァーを使って、12対12（最大）のチームバトルができます。友達同士で白熱のバトルを楽しんでください。ただし対戦バトルでは経験値やお金は入らず、敵からアイテムを奪ったりすることもできません。

おわびと訂正

この解説書の8、17、28ページの説明に誤りがありました。
ここに訂正しておわび申しあげます。

8ページ

誤）SELECTボタン　使用しません。
正）SELECTボタン　バトル中のユニットステータスが表示されている時と、ショップで装備購入／売却時に押すとセレクトヘルプウィンドウが開き、ウィンドウ内の略語の解説を見ることができます。

17ページ一番下の部分

誤）※敵ユニットを降伏、投降させたときは、経験値、知名度ポイント
正）※敵ユニットを降伏、投降させたときは、経験値、オーナーポイントは

28ページ一番上の部分

誤）戦い方は1対1のソロバトルと最大12対12のチームバトル
正）戦い方は1対1のソロバトルと最大5対5のチームバトル

SLPS 01000

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

SLPS 01000